



Manual de instrucciones

EL ORDENADOR DE DUSTY



vtech®

© Disney
Visite la página de Disney
en www.disney.es

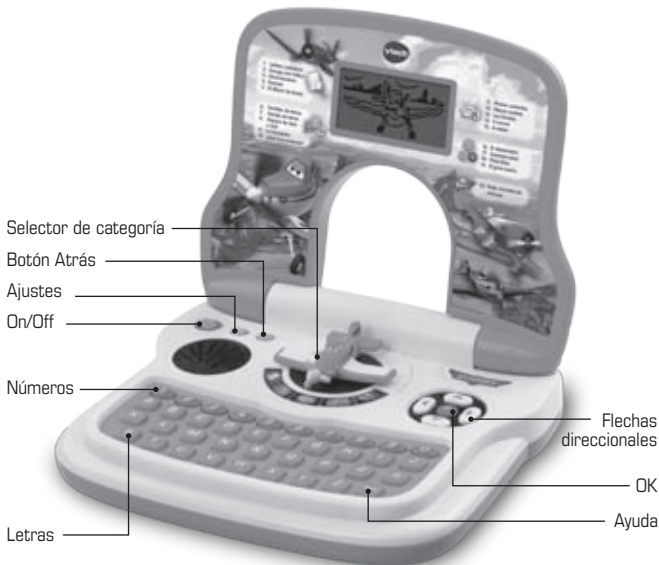
© 2013 Vtech
Impreso en China
91-009643-009 (SP)

Queridos padres:

En VTech® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de VTech® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial. Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar **El ordenador de Dusty** de **VTech®**! Estamos comprometidos en ofrecer los mejores juguetes para entretener y educar a su hijo. Descubre las 20 entretenidas actividades: letras, números, iniciales, a contar y juegos de lógica. Con voces, sonidos y melodías que le animan durante el juego, le encantará unirse a la aventura con Dusty.



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un juguete **El ordenador de Dusty** de **VTech®**
- Un manual de instrucciones

ADVERTENCIA:

Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

SISTEMA DE SUJECCIÓN EN EL EMBALAJE:

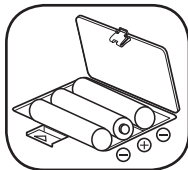


① Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.

② Tire de él hacia afuera, ya no lo necesitará más.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Coloque tres pilas AA/AM-3/LR6 nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
4. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.



ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.

- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.
- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



CARACTERÍSTICAS

1. On - Off

Presione este botón para encender y apagar el juguete.

2. Selector de categorías

Elija a qué tipo de actividad quiere jugar: Explora y aprende, Lengua, Mates, Lógica o Competición.



3. Letras

Pulse las teclas de letras para aprender el orden alfabético o responder a las preguntas de letras.



4. Números

Pulse los números para aprenderlos o responder a las preguntas de números.



5. Ajustes

Podrá ajustar el volumen y contraste de la pantalla o elegir entre jugar con o sin música de fondo. Use las flechas direccionales para seleccionar cada apartado.

6. Atrás

Para salir de una actividad o ir a la pantalla anterior.

7. Flechas direccionales y OK

Use las flechas para elegir entre distintas actividades, después pulse OK para confirmar.



8. Ayuda

Pulse esta tecla para escuchar o ver una pista durante el juego.

9. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, la unidad se apagará automáticamente después de unos minutos sin jugar. Para encender de nuevo la unidad, deberá pulsar On.

PARA EMPEZAR A JUGAR

1. Pulse el botón On.
2. Gire el selector para elegir una categoría de juegos.
3. Dentro de cada categoría podrá elegir a qué actividad quiere jugar. Use las flechas direccionales y pulse Ok para confirmar.

ACTIVIDADES

Podrás divertirti a la vez que aprendes con 20 actividades diferentes.

Categoría 1: Explora y aprende

1. Letras y palabras

Presiona las letras para aprender a identificarlas y descubrir palabras nuevas.

2. Escoge una hélice

En esta actividad aprenderás las letras mayúsculas y minúsculas.

3. Divernúmeros

Pulsa los números para aprender a contar con Dusty.

4. Formas

Dusty es capaz de crear nubes con diferentes formas. En la pantalla podrás ver las figuras que ha creado para ti.

5. El álbum de Dusty

Diviértete viendo imágenes y animaciones de los personajes y amigos de la película "Aviones".

Categoría 2: Lengua

6. Surtidor de letras

Necesitamos llenar el depósito de Dusty. Usa las teclas direccionales para elegir la letra mayúscula o minúscula que te piden y poder continuar.

7. Garaje de letras

Ayuda a Dusty a elegir las piezas adecuadas para la carrera. Usa las flechas direccionales o pulsa las letras para confirmar.

8. Ataque de Ned y Zed

Teclea las letras tan rápido como puedas hasta completar las palabras.

9. La tormenta

Dusty está en medio de una tormenta y tiene que encontrar los objetos y personajes que le indican. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.



10. ¿Qué herramienta?

Busca la herramienta que tiene la inicial correcta. Pulsa las letras para responder.



Categoría 3: Mates

11. Piezas correctas

Decide qué pieza necesita Dusty para preparar la carrera. Pulsa las flechas, después OK para confirmar.



12. Piezas sueltas

El equipo de Dusty se está preparando y necesitan saber cuántas piezas de repuesto tienen que llevar. Pulsa los números para ayudarles.



13. Los túneles

Para mejorar sus habilidades, Dusty tiene que encontrar el túnel con la forma adecuada. Elige con las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.



14. A sumar

Ayuda a Dotti a sumar las piezas que necesitan. Pulsa los números para responder.



15. A restar

Ayuda a Dotti a restar las piezas que necesitan. Pulsa los números para responder.



Categoría 4: Lógica

16. El observador

Fíjate atentamente en el vehículo que pasa para entrenar a Dusty en agudeza visual.



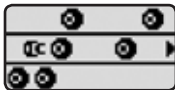
17. Superpiruetas

Cada pirueta tiene cuatro partes que se han desordenado. Elige las que estén mal colocadas con las flechas direccionales y pulsa OK para intercambiarlas de posición. Cuando el circuito esté completo, Dusty podrá seguir con su entrenamiento.



18. Pista libre

Desplaza los neumáticos para dejar libre la pista. Usa las flechas para mover a Sparky y que él empuje las ruedas hacia los laterales de la pista.



19. El gran sueño

¡Vamos a competir! Ayuda a Dusty a ganar la carrera guiándole por el cielo. Usa las flechas direccionales para no chocar con otros competidores.



Categoría 5: Competición

20. Rally mundial de aviones

Completa las siete etapas del Rally Mundial de Aviones. Debes responder correctamente a las preguntas para pasar cada etapa.



CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la esponja a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si por alguna razón la unidad deja de funcionar o lo hace con irregularidad, por favor, siga estos pasos:

1. Apague el juguete.
2. Quite las pilas.
3. Deje que la unidad repose durante unos minutos, después, vuelva a poner las pilas.
4. Encienda el juguete, ahora debería funcionar.
5. Si el producto sigue sin funcionar, utilice pilas nuevas.

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.



TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com

Tel.: 91 312 07 70

Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:

FECHA DE COMPRA:

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO



Para poder atenderle con la mayor brevedad posible,
le agradeceremos especifique a continuación las anomalías
detectadas en el producto, después de haber verificado el
estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.

Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

